

Intrige  
AMIGO, 2003  
Stefan DORRA  
3 - 5 spelers vanaf 12 jaar  
± 60 minuten

# Spelmateriaal



- ⇒ **5 hoven** in de kleuren blauw, geel, groen, rood en paars. Ieder hof is onderverdeeld in 4 kamers die elk op een andere manier worden gedoteerd: 1.000, 6.000, 10.000 en 3000.



- ⇒ **40 geleerden** in de kleuren blauw, geel, groen, rood en paars. De geleerden zijn onderverdeeld in vier verschillende beroepsgroepen: telkens 2 priesters, 2 schrijvers, 2 artsen en 2 natuurkundigen.



- ⇒ **1 bundel speelgeld** (150 briefjes) met de volgende eenheden: 10.000, 5.000 en 1.000 dukaten.



- ⇒ **1 eiland**  
Naar dit eiland worden in de loop van het spel steeds meer spelfiguren verbannen.



## Spelidee

Iedere speler bezit een hof (dat bestaat uit 4 kamers) en acht geleerden van dezelfde kleur.

Elke speler zendt zijn eigen geleerden uit naar de vreemde hoven en probeert hen daar onder te brengen in de meest lucratieve kamers. Dit zijn de kamers met de grootste dotatie.

Om op die hoogste posities in de vreemde hoven te kunnen geraken (en dus een zeer hoog inkomen veilig te stellen), moet men de eigenaar van het vreemde hof kunnen overtuigen van de uitzonderlijke kwaliteiten van zijn geleerden. Maar ... de concurrentie en de naijver zijn groot en zal voortdurend tot conflicten komen met de andere kandidaten.

Een beetje smeergeld onder de tafel, bewuste versprekingen, leugens, grote overredingskracht, samenzweringen, vleierijen en complotten ... alles is toegelaten om het doel te bereiken en aan geen enkele afspraak moet men zich houden.

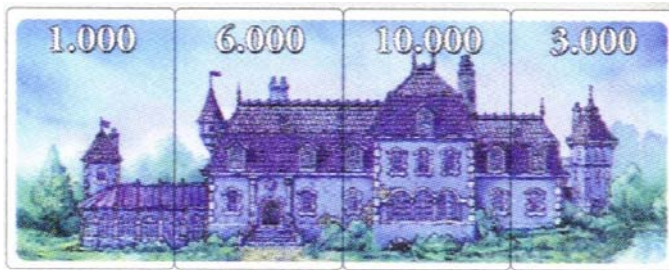
In de loop van het spel krijgen de spelers steeds meer geld. Enerzijds door het loon dat aan zijn geleerden in de vreemde hoven wordt uitbetaald en anderzijds door het smeergeld en soms zelfs royale steekpenningen die worden opgestreken als men vreemde geleerden in zijn eigen hof toelaat.

De speler die na 5 spelrondes de meeste dukaten heeft vergaard, om het even op welke manier, wordt de winnaar van dit spel.

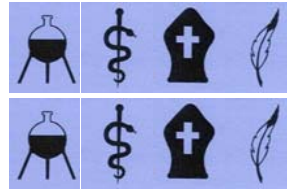
# Spelvoorbereiding

Elke speler ontvangt een hof in één kleur en legt het vóór zich neer.

Helemaal links wordt de kamer met de waarde 1.000 gelegd, daarnaast de kamer met de waarde 6.000, dan 10.000 en helemaal rechts de kamer met de waarde 3.000.



**Voorbeeld:** Het blauwe hof.



Iedere speler ontvangt acht geleerden in dezelfde kleur van het hof. De acht geleerden legt hij open aan de rechterkant van zijn hof.

Het eiland wordt in het midden van de tafel gelegd.

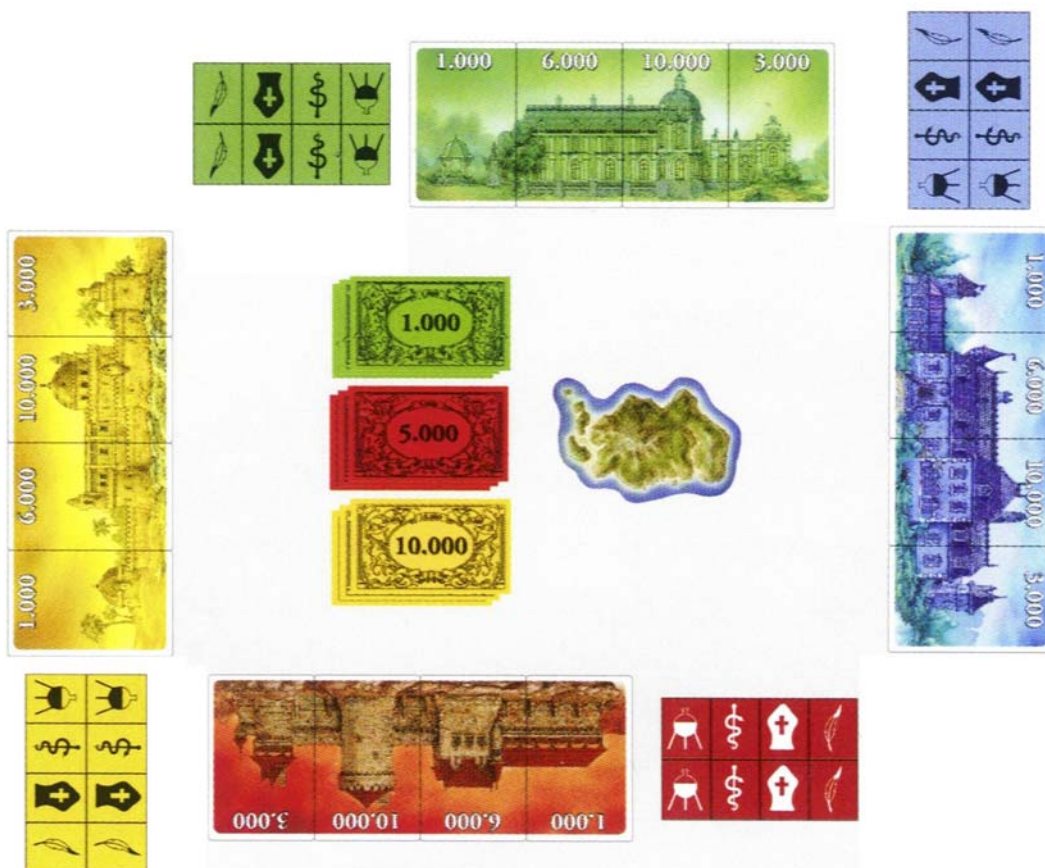
Het geld wordt, gesorteerd per waarde, als bank naast het eiland gelegd.

Iedere speler ontvangt een startkapitaal van 32.000 dukaten (van elke soort twee biljetten). Uiteraard moet iedere speler, voor de resterende duur van het spel, het geld geheim houden voor zijn medespelers. Het geld mag op gelijk welk moment worden gewisseld.

In een spel met minder dan 5 spelers worden de overtollige hoven en geleerden terug in de doos gelegd.

Een voorbeeldopstelling in een spel met 4 spelers.

De spelers zitten in de volgorde (met de wijzers van de klok mee) rood, geel, groen en blauw. Deze volgorde geldt ook voor de volgende voorbeelden.



# De hoven en de conflicten

Vooraleer het eigenlijke spelverloop wordt uitgelegd, is het belangrijk dat enkele belangrijke aanwijzingen worden gegeven voor de hoven en de conflicten.

Conflicten zullen ontstaan als één of meerdere spelers een positie binnen een bepaalde kamer willen innemen. Meer uitleg over deze conflicten en de speelvolgorde volgt in het hoofdstuk 'Spelverloop' op de volgende pagina.

Iedere speler **moet** vreemde geleerden, die komen solliciteren, in zijn eigen hof opnemen. De kandidaat die solliciteert naar een betrekking legt zijn geleerde, met een beetje afstand, aan het hof van een van de spelers.

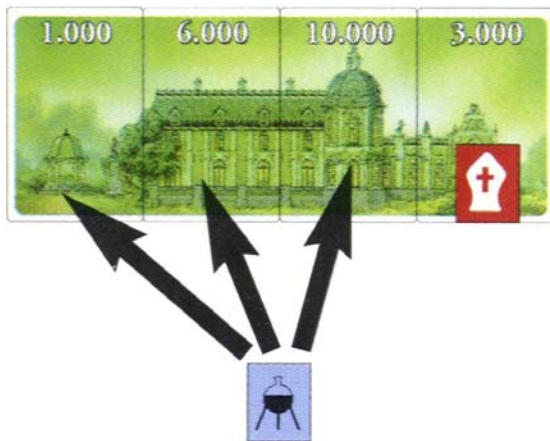
Als een kandidaat wordt aangenomen, wordt hij in de overeenkomstige kamer geplaatst.

Als een kandidaat wordt geweigerd omdat er zich al zo een geleerde in het hof bevindt en de eigenaar tevreden is, wordt de kandidaat onmiddellijk naar het eiland verbannen waar hij tot aan het einde van het spel blijft liggen zonder nog eenmaal in het spel te verschijnen.

In elk van de vier kamers van een hof mag zich maar één geleerde bevinden, nooit meerdere tegelijkertijd. In welke kamer de bezitter van het hof een bepaalde geleerde opneemt, blijft volledig zijn keuze en hangt af van het smeergeld dat hem wordt aangeboden of van leuke beloftes die worden gedaan.

## Zeer belangrijk

Iedere beroepsgroep mag in elk hof maar **één keer** vertegenwoordigd zijn.



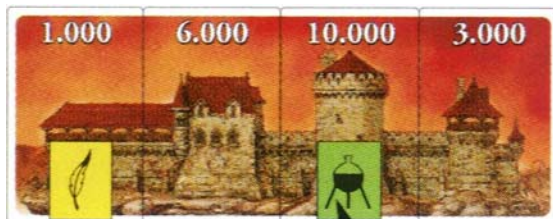
### Voorbeeld

De bezitter van het groene hof heeft de plaats in zijn kamer van 3.000 al aan de rode priester gegeven. Hij moet nu de blauwe natuurkundige, die zich momenteel kandidaat stelt aan het hof, onderbrengen in één van zijn andere drie kamers. De kamer, waarin hij de blauwe natuurkundige onderbrengt, mag hij zelf bepalen. Het is ofwel de kamer van 1.000, van 6.000 of van 10.000.

Als een speler een bepaalde beroepsgroep in één van zijn kamers heeft ondergebracht, dan moet deze beroepsgroep voor de resterende duur van het spel in deze kamer blijven. De geleerden mogen niet naar een andere kamer overlopen en mogen de kamer ook niet verlaten.

Als een nieuwe kandidaat, van deze beroepsgroep, kandideert aan een hof dan komt het tot een conflict. De bezitter van het hof moet nu beslissen of hij zijn 'oude' geleerde behoudt of dat hij zijn 'oude' geleerde buiten gooit en verbant naar het eiland en de nieuwe kandidaat in de kamer toelaat.

De situatie waarbij één beroepsgroep die zich al in het hof bevindt door één of meerdere nieuwe kandidaten van dezelfde beroepsgroep wordt aangevallen, wordt een **intern conflict** genoemd.



**intern conflict**  
 één van de geleerden  
 wordt naar het eiland  
 verbannen

### Voorbeeld

Een gele natuurkundige stelt zich kandidaat voor een plaats aan het rode hof. Omdat er zich al een groene natuurkundige in de kamer met de waarde 10.000 bevindt, komt het hier tot een intern conflict.

De rode kasteelheer moet nu beslissen of hij de groene natuurkundige in zijn kamer laat of dat hij de 'oude' geleerde vervangt door de gele natuurkundige.

De keuze van de kasteelheer bepaalt welke natuurkundige onmiddellijk naar het eiland zal worden verbannen.

De keuze ligt volledig in de handen van de rode kasteelheer.

Als er zich aan een hof meerdere personen van een zelfde beroepsgroep aanbieden, waarvan er zich tot nu toe nog geen enkele kandidaat in het hof bevindt, wordt een **extern conflict** genoemd.

De eigenaar van het hof moet nu één van de kandidaten accepteren, de andere kandidaten worden naar het eiland verbannen. De beslissing welke kandidaat in het hof wordt toegelaten, is volledig in handen van de kasteelheer.



**extern conflict**  
 slechts één kandidaat wordt toegelaten

### Voorbeeld

Drie priesters (geel, rood en groen) stellen zich kandidaat voor een post aan het blauwe hof. De kasteelheer van het blauwe hof moet nu twee kandidaten verbannen naar het eiland en de andere kandidaat opnemen in één van de drie vrije kamers van het hof. De kasteelheer bepaalt in welke kamer hij de geleerde toelaat en hij bepaalt welke twee geleerden hij verbant naar het eiland.

## Spelverloop

Er wordt uitgeloot welke speler het spel mag beginnen. De speler die aan de beurt is, wordt de **zetspeler** genoemd. De zetspeler begint als eerste, de andere spelers volgen om de beurt met de wijzers van de klok mee.

De zetspeler moet per ronde de volgende **3 opeenvolgende acties** in zijn beurt uitvoeren:

1. Inkomsten incasseren.
2. Vreemde geleerden opnemen in het eigen hof.
3. Twee eigen geleerden uitsturen naar vreemde hoven.

## 1ste actie: Inkomsten incasseren

De **zetspeler** (de speler die aan de beurt is) ontvangt onmiddellijk inkomsten van de bank voor elk van zijn geleerden die zich bevinden in een kamer van een vreemd hof. Het bedrag dat elke geleerde oplevert, varieert van de plaats in het paleis waar de geleerde zich bevindt (minimaal 1.000, maximaal 10.000 dukaten).

### Opmerking

In de eerste speelronde wordt deze actie door alle spelers overgeslagen omdat er zich nog geen geleerden in hoven bevinden.



=



### Voorbeeld

Geel is de zetspeler. Eén van zijn geleerden (de natuurkundige) bevindt zich momenteel in de kamer van 10.000 in het rode hof. Zijn tweede natuurkundige bevindt zich in de kamer van 3.000 in het groene hof. Bovendien heeft hij nog een eigen arts in de kamer van 6.000 eveneens in het groene hof. Geel ontvangt in totaal 19.000 dukaten van de bank.

## 2de actie: Vreemde geleerden opnemen in het eigen paleis

In het tweede deel van zijn beurt moet de zetspeler alle vreemde geleerden die zich kandidaat stellen, opnemen in zijn hof. Zoals al eerder werd gezegd, mag van iedere beroepsgroep maar één kandidaat worden toegelaten. Vaak zijn er echter meerdere kandidaten en komt het, zoals eerder werd beschreven, tot conflicten.

Bij het opnemen in zijn hof moet de zetspeler rekening houden met de volgende verplichte volgorde van handelen:

- **Ten eerste** moet hij (in zoverre voorhanden) alle geleerden toelaten die zich in **geen conflictsituatie** bevinden.
- **Ten tweede** moet hij (in zoverre voorhanden) alle **externe conflicten** oplossen.
- **Tot slot** moet hij (in zoverre voorhanden) alle **interne conflicten** oplossen.

### Opmerking

In de eerste speelronde is deze actie voor de allereerste zetspeler niet mogelijk (en vervalt dus) omdat er zich nog geen vreemde geleerden voor zijn hof kunnen bevinden.

### Geen conflicten

De zetspeler **moet** dus alle kandidaten **in zijn hof opnemen** die zich **noch in een intern noch in een extern conflict** bevinden. Elk van deze kandidaten vertelt in volgorde (met de wijzers van de klok mee, dus te beginnen met eerste kandidaat die links van de zetspeler zit) zijn wens waar hij zijn kandidaat (of kandidaten) wil geplaatst zien. Hij onderhandelt met de zetspeler en mag steekpenningen aanbieden, afspraken maken, bedreigingen uiten ... enzovoort. Als afsluiting van zijn onderhandeling noemt hij een bepaalde som en geeft die aan de zetspeler.

### Aandacht

Een omkoopsom moet minimaal 1.000 dukaten bedragen of een veelvoud ervan. Het bedrag moet altijd volledig in baar geld worden betaald. Als een speler een bepaald bedrag heeft gegeven, mag hij dit achteraf niet meer verhogen of terugvragen.

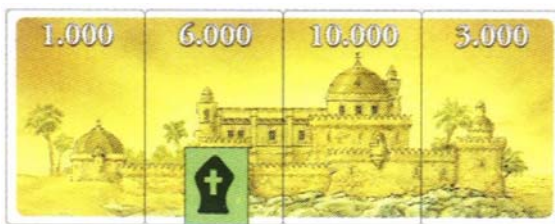
Nadat de zetspeler één voor één de onderhandelingen met de kandidaten op deze wijze heeft afgerond en de omkoopsommen heeft ontvangen, beslist de zetspeler **volledig autonoom** in welke kamers hij de geleerden, die zich in geen conflict bevinden (en alleen deze), plaatst.

### Opmerking

De kasteelheer kan, indien gewenst, rekening houden met de grootte van de omkoopsommen, de interessante tips, de wensen of zelfs de dreigementen van de medespelers, de eigen plannen, de vooraf gemaakte afspraken ... en nog zo veel meer.

Hij kan dus al deze elementen door zijn hoofd laten spoken, maar neemt uiteindelijk zelf de beslissing en moet absoluut geen rekening houden met eerder gemaakte afspraken.

Uiteraard mogen de andere spelers zich tijdens de onderhandelingen mengen in de gesprekken om zo ook hun invloed te laten gelden.



### Voorbeeld

Geel is de zetspeler. De kamer van 6.000 heeft hij al eerder aan de groene priester gegeven. Van de vier kandidaten die zich aan zijn hof aandienen, bevindt zich alleen de blauwe schrijver in geen conflict. Blauw stelt aan de kasteelheer voor: "Ik betaal 5.000 dukaten als je mijn priester in de kamer van 10.000 plaatst. Bovendien beloof ik jou dat ik in een volgende ronde één van jou geleerden in mijn kamer van 10.000 binnenlaat."

De zetspeler antwoordt: "Als jij mij 8.000 dukaten geeft dan hebben we een deal." Speler Blauw gaat akkoord en betaalt 8.000 dukaten aan speler Geel.



Speler Geel strijkt de 8.000 dukaten met een glimlach op en plaatst de blauwe priester met een triomfantelijke grijns in de kamer met de waarde 1.000. Speler Blauw zweert bitter wraak te nemen als hij de kans krijgt.

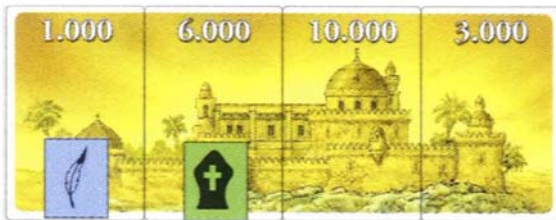
### Externe conflicten

Nadat de zetspeler alle geleerden heeft geplaatst die zich niet in een conflictsituatie bevinden, moet hij nu de situatie oplossen van de geleerden die zich in een **extern conflict** bevinden.

Om de beurt (te beginnen met de linkerbuurman) betalen de spelers die met één of meer geleerden in een extern conflict zijn betrokken hun omkoopsom aan de zetspeler. Uiteraard verlopen deze onderhandelingen zoals eerder al werd beschreven in de **niet-conflictsituatie** (met afspraken, beloftes, dreigementen, bemoeienissen van andere spelers ... enzovoort).

Nadat de zetspeler één voor één de onderhandelingen met de kandidaten in het externe conflict heeft afgerond en de omkoopsommen heeft ontvangen, beslist de zetspeler volledig autonoom welke geleerde hij accepteert en welke geleerde(n) hij naar het eiland verbant.





### Voorbeeld

De rode en de groene natuurkundige bevinden zich in een extern conflict. Groen zit links naast de gele zetspeler en moet als eerste een omkoopsom noemen en betalen.

Groen zegt dat hij tevreden is met de 3.000-kamer en hij betaalt 4.000 dukaten. Rood zou heel graag in de 10.000-kamer geraken en hij rekent op de jarenlange vriendschap met Geel en hij betaalt 12.000 dukaten. Geel is barmhartig met Rood en hij verbant de groene natuurkundige naar het eiland. Hij plaatst de rode natuurkundige echter niet in de gewenste 10.000-kamer maar wel in de 3.000-kamer.

### Interne conflicten

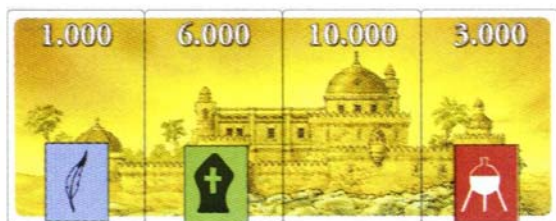
Tot slot worden nu ook de interne conflicten op dezelfde wijze opgelost.

Deze hebben betrekking op één geleerde in het hof die wordt aangevallen door één of meerdere geleerden van dezelfde beroepsgroep. De geleerde in het hof moet zich als het ware verdedigen tegen de aanvallen van buitenaf.

De speler wiens geleerde al in het paleis aanwezig is, moet als eerste de kasteelheer overtuigen (omkopen), de andere speler of spelers (wiens geleerden zich kandidaat stellen) doen dit als laatste. Bij deze spelers bepaalt de zitvolgorde (met de wijzers van de klok mee) wie als eerste een omkoopsom aan de kasteelheer betaalt.

De kasteelheer beslist vervolgens of de verdediger zijn positie binnen het hof behoudt of dat de aanvaller de positie van de verdediger overneemt. Nadat de eigenaar van het paleis heeft beslist welke geleerde wordt opgenomen (of blijft opgenomen) in het paleis, wordt de andere geleerde van dezelfde beroepsgroep naar het eiland verbannen.

Mochten er zich voor meerdere beroepsgroepen interne conflicten voordoen, dan worden eerst de conflicten die betrekking hebben op de minst waardevolle kamers afgewerkt tot alle interne conflicten zijn opgelost.



intern conflict



### Voorbeeld

De blauwe en de groene priester bevinden zich in een intern conflict. Groen zou uiteraard zeer graag in de 6000-kamer blijven, maar vreest door de gele kasteelheer naar het eiland te worden verbannen.

Hij betaalt de minste omkoopsom die kan worden betaald en geeft Geel 1.000 dukaten. Nu ruikt Blauw zijn kans om in de 6.000-kamer te worden opgenomen en hij biedt de kasteelheer 4.000 dukaten. De gele zetspeler had toch graag wat meer geld gekregen en vraagt 8.000 dukaten. Daartoe is speler Blauw niet bereid en hij blijft bij zijn 4.000 dukaten die hij ook aan Geel geeft. Geel aarzelt niet en verbant de blauwe priester naar het eiland. Opnieuw zint speler Blauw op wraak.

### Opmerking

Het gebeurt zeer zelden dat een zetspeler in één ronde alle soorten conflicten zal meemaken. Meestal zal het gaan om één of twee conflicten en soms zullen er zelfs geen kandidaten zijn.

### 3de actie: Twee eigen geleerden uitsturen naar vreemde hoven

De zetspeler moet 2 willekeurige eigen geleerden die nog naast zijn hof liggen uitzenden naar de vreemde hoven. Hij legt de beide geleerden met een beetje afstand open voor de respectievelijke hoven.

#### Opmerking

- Deze beide geleerden mogen niet bij slechts één hof worden geplaatst maar moeten over twee verschillende hoven worden verdeeld.
- Een speler mag geen spelfiguren onderbrengen in zijn eigen hof.
- Meerdere beperkingen worden aan de geleerden niet opgelegd. Een speler is niet verplicht om zijn geleerden gelijkmatig over de hoven te verdelen. In principe is het dus mogelijk dat vier geleerden van één speler in één hof worden ondergebracht.

### Afsluitende betaling en einde van het spel

Er worden op deze wijze **5 rondes** afgewerkt.

In de **eerste** ronde kunnen enkel de **acties 2 en 3** worden doorgevoerd.

In de **tweede tot en met de vierde** ronde kunnen **alle drie acties** worden doorgevoerd.

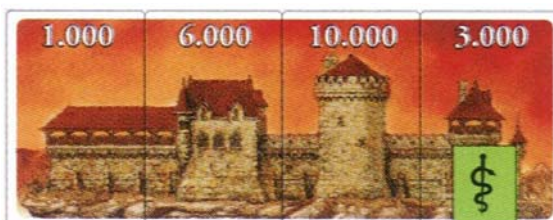
In de **vijfde en laatste** ronde kunnen enkel de **acties 1 en 2** worden doorgevoerd omdat dan al alle geleerden in het spel zijn gebracht (4 rondes x 2 geleerden = 8 geleerden).

De vijfde ronde kan men goed herkennen omdat als iedereen in deze beurt éénmaal zetspeler is geweest zich alleen nog maar geleerden in de hoven of op het eiland bevinden. Er bevinden zich geen kandidaten meer vóór de hoven.

Elke speler ontvangt na de beëindiging van de vijfde ronde nog **éénmaal opbrengsten** van de bank voor al zijn geleerden die zijn opgenomen in de vreemde hoven.

De speler die na deze laatste uitbetaling het meeste dukaten heeft, wint het spel.

### Nog twee voorbeelden van conflicten



#### Voorbeeld

Vijf geleerden bieden zich aan bij het hof van de rode zetspeler. De paarse priester bevindt zich in geen conflict. De beide natuurkundigen en de beide schrijvers bevinden zich in een extern conflict.

De paarse priester moet als eerste onderhandelen met de rode zetspeler en een omkoopsom betalen. Daarna moet de rode zetspeler de paarse priester een plaats geven aan zijn hof in één van zijn drie vrije kamers.

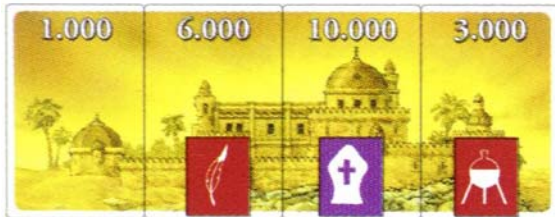


Daarna worden de beide externe conflicten afgehandeld. Volgens de zitvolgorde (zie pagina 3) moet eerst speler Geel onderhandelen en een omkoopsom betalen aan de zetspeler, daarna speler Groen, daarna speler Blauw en tot slot speler Paars.

Daarna moet de zetspeler één natuurkundige en één schrijver opnemen in zijn hof. De afgewezen natuurkundige en de afgewezen schrijver worden onmiddellijk naar het eiland verbannen.

#### Opmerking

De groene arts blijft een volgende ronde in de 3.000-kamer aan het rode hof omdat hij niet werd aangevallen.



### Voorbeeld

Vier geleerden bieden zich aan bij het hof van de gele zetspeler. Er zijn twee interne conflicten. Om te beginnen wordt het conflict afgehandeld van de 3.000-kamer. De rode natuurkundige moet als eerste de onderhandelingen openen (omdat hij zich al in het hof bevindt) en een omkoopsom betalen, daarna de groene natuurkundige. Vervolgens verbant de zetspeler, naar keuze, één van de natuurkundigen naar het eiland en neemt de andere op (of laat hem) in zijn 3.000-kamer.



Daarna wordt het interne conflict om de 10.000-kamer behandeld. Als eerste onderhandelt en betaalt Paars, daarna Rood, daarna Groen en tot slot Blauw zijn omkoopsom aan de rode kasteelheer. Drie van de vier priesters worden naar het eiland verbannen.

### Opmerking

De rode schrijver verblijft een volgende ronde in de 6.000-kamer omdat hij niet werd aangevallen.

## Tips en tactiek

### ⇒ Uitzondering

Als een speler geen geld meer bezit, dan mag hij alleen nog de minste omkoopsom van 1.000 dukaten aanbieden. Deze 1.000 dukaten worden door de bank betaald.

- ⇒ Wees op je hoede als je geleerden hebt toegelaten in de beide goedkoopste kamers van je hof terwijl de twee duurste kamers nog vrij zijn. In dit geval kan het gebeuren dat je een medespeler, die een belachelijk lage omkoopsom biedt, toch moet toelaten in één van jouw dure kamers.
- ⇒ Als je er zelf in bent gelukt om de dure 10.000-kamer te bemachtigen, dan kan je die het best behouden als je dezelfde speler ook een 10.000-kamer aanbiedt in jouw hof. Dit kan gebeuren onder het motto: "Zolang ik in mijn dure kamer kan blijven in jouw kasteel, blijf jij ook in jouw dure kamer in mijn kasteel."
- ⇒ Hou steeds goed in het oog welke geleerden er nog in welk aantal in het spel zijn als je een hooggewaardeerde kamer toezegt. Stel dat je een kamer aan een arts geeft en er zijn geen artsen meer in het spel dan zul je voor deze positie geen interessante omkoopsommen meer aangeboden krijgen omdat er geen artsen meer zijn om te strijden voor deze positie.
- ⇒ Zorg er voor dat je in de eindfase nog over belangrijke geleerden beschikt.
- ⇒ Laat geen enkele gelegenheid ongemoeid om je te mengen in elke onderhandeling en in elk gesprek of voorstel. Smeek, bedreig, fleem, werk op de zenuwen, argumenteer, discussieer en maak gebruik of misbruik van de gelegenheden wanneer je maar kunt. Maak veel beloftes, sluit vele overeenkomsten af en regel interessante afspraken maar zorg dat je ze niet nakomt als je dit het beste uitkomt.
- ⇒ Bedenk wel dat eerlijkheid en betrouwbaarheid af en toe wat oplevert. Zet je geleerden verstandig in en hou de geleerden van je medespelers nauwlettend in het oog.
- ⇒ Ga voluit voor jouw kansen, maar wees behoedzaam als de vooruitzichten minder gunstig zijn.
- ⇒ Verdeel de vreemde geleerden in je kasteel op een verstandige wijze en probeer zelf zo veel mogelijk opbrengsten te incasseren.
- ⇒ Bedenk dat bij al deze gemeenheid die de jacht naar het geld met zich meebrengt: dit is maar een spel en morgen moet je nog verder samenleven !

## Variant

Als de spelers het effect van de omkoopsommen willen versterken dan kan de volgende regel aan de basisregels worden toegevoegd: Als een geleerde van een speler naar het eiland wordt verbannen, ontvangt hij de betaalde omkoopsom terug.



15 oktober 2005